



Une récréation instructive

Isabelle Cowan, MASP, Psych. certifiée, BCBA
Directrice, Partenariat d'apprentissage en autisme
Ministère de l'Éducation et du Développement de la petite enfance

Demandez à un enfant d'école primaire quel est le moment préféré de sa journée d'école et il vous répondra probablement : la récréation ou le cours d'éducation physique! Ces moments-là permettent aux enfants de jouer et de parler avec leurs amis, de respirer un bon bol d'air frais et de dépenser de l'énergie. Ce sont aussi des moments où les enfants ont recours à tellement de compétences sociales en très peu de temps! Ces compétences viennent spontanément pour beaucoup d'enfants, sans qu'ils aient besoin de recevoir un enseignement spécifique (p. ex. demander à un ami de jouer, prendre son tour, savoir comment utiliser les structures de jeu, suivre les règles d'un jeu, recourir à des compétences conversationnelles, faire des commentaires, accepter ce qu'un ami souhaite faire, savoir réagir lorsque des enfants crient ou passent proche de soi en courant, etc.). Pour les enfants autistes, ce moment de la journée peut en revanche être un vrai défi.

Note : Le contenu de ce document n'est pas un conseil clinique, mais plutôt un exemple de pratique efficace pour un élève en particulier. Les plans d'intervention devraient être basés sur une évaluation, et les stratégies d'enseignement basées sur les preuves doivent être choisies soigneusement selon les besoins de l'enfant et son profil d'apprentissage.

Il y a plusieurs années, j'ai dû accompagner l'équipe d'une école qui suivait une petite fille autiste de 8 ans. Cette enfant ne parlait pas, rencontrait un certain retard intellectuel et se tenait à l'écart de ses camarades. Nous lui donnerons le nom de « Gabrielle ». Lorsque j'ai rencontré la famille et l'équipe de l'école, chacun a exprimé des inquiétudes au sujet du peu d'interactions que Gabrielle entretenait avec ses camarades, et du fait qu'elle avait de nombreux comportements stéréotypés et répétitifs au fil de la journée. Lorsque je l'ai observée à l'aire de jeu, j'ai pu noter qu'elle restait proche de son assistante en éducation lorsqu'elle marchait, ou bien, qu'elle courait tout autour de l'aire de jeu, encore et encore, en agitant les mains, jusqu'à ce que la cloche retentisse. Gabrielle, même si elle ne parlait pas, réussissait à faire des demandes, à l'aide d'un système par échange d'images. En général, elle utilisait des supports visuels tels que des images et des gestes pour comprendre les informations et exprimer des demandes.

Définir un objectif

Suite à des observations, une évaluation et des consultations avec une équipe multidisciplinaire, l'objectif établi pour Gabrielle était le suivant : *Au début de chaque récréation, Gabrielle demandera à un ami de jouer, et ce, de façon autonome, à l'aide d'une bandelette de communication. Aussi, elle s'impliquera dans l'activité avec son camarade pendant au moins cinq minutes d'ici le [date].*

Lorsque quelqu'un demandait à Gabrielle de « jouer avec un ami », l'enfant devait :

- 1- Aller chercher son support visuel
- 2- Choisir la photo d'un ami et la placer sur la bandelette de communication
- 3- Choisir une activité et la placer sur la bandelette de communication
- 4- Approcher l'ami choisi
- 5- Donner la carte et montrer du doigt chaque image (photo du camarade) « Veux-tu jouer avec moi? » (image de l'activité).

Préparation

Le processus suivant a été établi afin d'aider Gabrielle à établir des liens avec les autres et d'amener plus de variété à ses activités de récréation, au moins pour une partie de la récréation.

- 1- **Identifier les préférences** – Nous avons observé Gabrielle lors des récréations et de ses temps libres intérieurs pour constituer une liste de ses activités préférées. Le but de ces observations était de répondre à la question : *Que choisit-elle de faire lorsqu'on ne lui demande rien en particulier?* Nous avons noté que Gabrielle aimait courir et se balancer. Nous savions qu'il allait être plus facile pour elle de s'engager dans une activité avec un camarade s'il s'agissait d'une activité qu'elle aimait bien. Il était donc utile de connaître ses préférences.
- 2- **Observation d'autres élèves lors de la récréation** – Nous avons déterminé les activités que les enfants de sa classe faisaient souvent à la récréation et que Gabrielle était capable d'apprendre. Nous avons noté que de nombreux enfants de son âge aimaient glisser ou jouer au ballon.
- 3- **Identifier des enfants qui aimeraient être un ami** - Plusieurs enfants de sa classe avaient démontré un certain intérêt à jouer avec Gabrielle, mais ils ne savaient pas trop comment l'approcher en raison de ses défis en communication et sa tendance à s'éloigner de ses camarades.
- 4- **Enseigner des compétences spécifiques** – Dans son programme individualisé, Gabrielle avait des objectifs spécifiques pour développer ses compétences de jeu, notamment glisser et jouer au ballon puisque ses pairs s'adonnaient souvent à ces activités. Hors des périodes de récréation, Gabrielle et son assistant en éducation s'entraînaient à glisser, à attraper le ballon, à lancer le ballon, à faire rebondir le ballon, etc. Au fil du temps, Gabrielle s'est mise à apprécier de plus en plus ces activités et pouvait les faire de façon autonome. Elle recevait beaucoup d'encouragements et de renforcement pour ses réussites.
- 5- **Lui enseigner à associer la photo d'un pair au nom de celui-ci** – Comme Gabrielle ne parlait pas, nous savions que pour demander à un pair de jouer avec elle, elle allait devoir utiliser un support visuel. Elle a donc appris les noms de ses pairs en les associant à des photos et en associant les photos d'élève aux élèves eux-mêmes.
- 6- **Accompagner les pairs** – Avant de mettre en place la stratégie, nous avons expliqué la situation aux pairs de Gabrielle afin qu'ils comprennent à quoi s'attendre de la part de Gabrielle, comment lui répondre lorsqu'elle les sollicitait pour jouer et comment ils pouvaient l'aider à garder son intérêt pour l'activité. Nous avons utilisé quelques jeux de rôle avec eux.
- 7- **Développement de supports visuels** – Nous avons préparé une carte avec les photos des camarades de classe qui souhaitaient jouer avec Gabrielle à la récréation, ainsi que des images d'activités que Gabrielle était maintenant capable de faire à l'aire de jeu. Elle a rapidement appris à associer l'image à l'activité.

Exemple - Carte

Amis

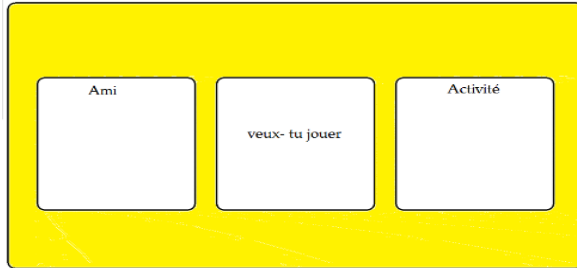


Jeux



D'un côté de la carte, placées sur un Velcro, il y avait les photos de camarades de classe disposés à jouer avec elle. De l'autre côté de la carte, il y avait les activités qu'elle maîtrisait et qu'elle aimait faire lors de la récréation.

Exemple – Bandelette de communication



La bandelette de communication, sur laquelle nous avons collé du Velcro, se trouvait sous la carte. Elle comptait trois sections. Une pour la photo du camarade de classe, une avec la question et une pour l'activité.

Stratégies d'enseignement

Afin d'aider Gabrielle à apprendre le processus permettant de demander à un ami de jouer, l'assistant en éducation l'a physiquement guidée pour réaliser chaque étape. Progressivement, elle l'aidait de moins en moins, pour finalement se retirer lorsque Gabrielle a pu réaliser chaque étape de façon autonome. L'assistant en éducation a appris à *ne pas* donner de consignes supplémentaires afin que l'enfant ne devienne pas dépendante de sa présence.

Gabrielle adorait sauter des structures de jeu. Du coup, nous lui montrions l'image pour qu'elle comprenne qu'elle pourrait faire son activité préférée une fois qu'elle aurait joué avec son camarade. Au départ, elle jouait très peu de temps et pouvait tout de même aller sauter, mais par la suite elle a dû jouer plus longtemps pour avoir le droit de le faire. L'évolution était progressive et arbitraire (parfois elle pouvait sauter après avoir joué avec un pair une minute, parfois, après 90 secondes, parfois après deux minutes).

Contrôle des progrès

L'équipe a dû prendre des notes à chaque étape du processus afin de contrôler ses progrès et fournir des données. Cela permettait de déterminer les étapes pour lesquelles un enseignement et un soutien supplémentaires étaient nécessaires. L'assistant en éducation a appris à utiliser le système de collecte de données de façon précise et fiable.

Résultat

Pour Gabrielle, ce processus est devenu une routine quotidienne et elle était de plus en plus à l'aise pour demander à ses pairs de jouer. Plusieurs autres enfants ont voulu participer et jouer avec elle. Leur photo a été ajoutée à la carte et nous avons également ajouté des activités à mesure que Gabrielle les maîtrisait. Gabrielle pouvait choisir avec qui jouer et à quoi jouer.

Certains membres de l'équipe se sont demandé : « Il s'agit de sa récréation, est-ce qu'on ne devrait pas la laisser tranquille pour qu'elle fasse ce qu'elle veut? » Cette question est tout à fait légitime! Nous avons cependant convenu que ce moment de la journée était une occasion extrêmement riche qui permettait à Gabrielle d'apprendre des compétences importantes de jeu et d'interaction. Les pairs ont beaucoup aimé l'encourager lorsqu'elle jouait au ballon ou qu'elle glissait. Elle a fini par choisir ces activités sans la bandelette de communication.

Dès la période de la planification et jusqu'à la mise en place de l'intervention, il a fallu beaucoup de temps et d'efforts. Gabrielle a finalement atteint son objectif. Pour y arriver, nous avons divisé la compétence en plusieurs étapes, l'enfant a reçu plusieurs répétitions guidées, nous avons recouru à l'estompage et offert beaucoup de renforcements.

Quelle que soit la compétence que vous enseignez, les étapes essentielles sont les suivantes :

- 1) définir un objectif clair et réalisable
- 2) découper la compétence en étapes
- 3) enseigner la compétence
- 4) mesurer les progrès
- 5) analyser si l'intervention est efficace
- 6) faire des ajustements en fonction de l'analyse

Qui sommes-nous?

Partenariat d'apprentissage en autisme (PAA), une direction du ministère de l'Éducation et du Développement de la petite enfance (ÉDPE) du Nouveau-Brunswick (Canada), est le fournisseur exclusif du curriculum de formation provinciale en autisme destiné aux agences d'intervention en autisme et au personnel éducatif du Nouveau-Brunswick. *PAA* offre des formations professionnelles et des ressources pour accompagner les parents, le personnel des agences d'intervention préscolaire et le personnel éducatif de la province. L'offre est bilingue, basée sur des preuves et de haute qualité. Le mandat de *PAA* est également d'établir des partenariats avec des organisations nationales et internationales.